PROSES PENGULANGAN DO WHILE

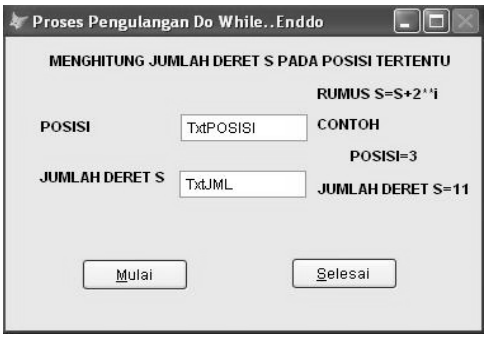
Pengulangan **Do While** merupakan pengulangan yang membutuhkan inisialisasi nilai awal (member nilai awal pengulangan) dan di dalam badan pengulangan (body loop) terdapat counter (yang menaikkan nilai awal pengulangan). Setelah perintah Do While ada kondisi untuk memberhentikan pengulangan.

8.1 Membuat Program Pengulangan Do While

Dalam program ini Anda ingin menentukan jumlah deret dari 2 pangkat I dikurang 1 (I merupakan posisi dari angka deret). Untuk lebih jelasnya ikuti langkah-langkah pembuatan programnya di bawah ini:

1. Buka Projecttanpatabel di jendela Project Manager jika tertutup, dengan memilih menu **File** > **Open…**, muncul jendela Open dan arahkan ke folder letak Projecttanpatabel.
2. Klik tombol **OK**, sehingga Project Manager **Projecttanpatabel terbuka**, klik folder **Forms** dan klik tombol **New...**
3. Muncul jendela New Form dan klik tombol **New Form.**

4. Klik di area form yang kosong dan tidak ada objek.
5. Pada Properties Window, pilih properti **Caption** dengan mengklik nama properti Caption, dan ketik **Proses Pengulangan Do While...Enddo**.
6. Klik ganda ikon **Label**, sehingga ikon Gembok (kunci) aktif.
7. Klik di form sebanyak tujuh kali.
8. Klik ikon Gembok (kunci) sehingga tidak aktif.
9. Atur properti **Caption** masing-masing objek label menjadi MENGHITUNG JUMLAH DERET S PADA POSISI TERTENTU, POSISI, JUMLAH DERET S, RUMUS S=S+2**I, CONTOH, POSISI=3 dan JUMLAH DERET S=11.
10. Atur properti **Autosize** masing-masing objek label menjadi .T. (True).
11. Atur properti **Fontbold** masing-masing objek label menjadi .T. (True).
12. Klik dua kali ikon **Textbox**, sehingga ikon Gembok (kunci) terpilih.
13. Klik di form sebanyak dua kali.
14. Klik ikon Gembok (kunci) sehingga tidak aktif.
15. Klik dua kali ikon **Common Button**, sehingga ikon Gembok (kunci) terpilih.
16. Klik di form sebanyak dua kali.
17. Atur properti **Name** masing-masing objek **textbox** menjadi TxtPOSISI dan TxtJML.
18. Atur properti **Caption Command1** menjadi \<Mulai, dan properti **Name** menjadi **CmdMulai**.
19. Atur properti **Caption Command2** menjadi \<Selesai, dan properti **Name** menjadi **CmdSelesai**. Sehingga tampilan form seperti berikut.



Gambar 8.1 Tampilan Form

Membuat perintah (Event) objek-objek dengan cara sebagai berikut:

1. Membuat **Event InteractiveChange TxtHRG** (event ini akan dieksekusi atau dijalankan apabila objek TxtPOSISI nilainya diubah). Untuk membuatnya klik dua kali objek TxtPOSISI, akan tampil source editor (tempat untuk mengetik perintah atau Event). Lalu pilih **InteractiveChange** pada kotak **Procedure** di sebelah kanan.
2. Kemudian ketikkan perintah berikut ini:

```
WITH thisform
Sposisi=VAL(.TxtPOSISI.value)
IF Sposisi<1
   SS=0
   .TxtJML.value=STR(SS)
ELSE
   IF Sposisi=1
      SS=1
      .TxtJML.value=STR(SS)
   ELSE
      A=2
      SS=1
      F=2
      J=2
```

```
        DO WHILE J<=Sposisi
             F=F*A
             SS=SS+(F-1)
             J=J+1
        ENDDO
        .TxtJML.value=SS
    ENDIF
ENDIF
ENDWITH
```

Arti perintah di atas adalah nilai objek TextBox TxtPOSISI dikonversi ke numerik dan disimpan ke dalam data Sposisi. Jika Sposisi lebih kecil dari 1 maka variabel SS diberi nilai 0 dan tampilan jumlah menjadi nilai 0 dari variabel SS tersebut. Jika Sposisi tidak lebih kecil 1 maka periksa kembali apakah Sposisi sama dengan 1, jika sama dengan 1 maka SS diberi nilai 1 dan tampilan jumlah menjadi nilai 1 dari variabel SS tersebut. Jika Sposisi tidak sama dengan 1 maka SS diberi nilai 1, F diberi nilai 2 dan lakukan pengulangan dengan Do while selama nilai J lebih kecil sama dengan Sposisi, di dalam pengulangan tersebut menghitung F=F*A, SS=SS+(F-1) dan J=J+1 merupakan nilai counter untuk menaikkan nilai variabel pengulangan, diakhiri dengan menampilkan nilai jumlah dari nilai SS tersebut.

Setelah Anda mengetik perintah di atas untuk menuju ke form, dengan mengklik ikon **close** (**x**) atau [**Ctrl**] + [**W**].

3. Membuat **Event Click CmdMulai** (event ini akan dieksekusi apabila pemakai mengklik Command Button CmdMulai). Untuk membuat event ini, klik dua kali objek Command Button CmdMulai, kemudian ketikkan perintah berikut ini.

```
WITH thisform
.TxtPOSISI.value=" "
.TxtJML.value=" "
.TxtPOSISI.setfocus
ENDWITH
```

Arti perintah di atas adalah untuk menyingkat penulisan thisform, maka memakai With Thisform dan diakhiri dengan Endwith. Di dalam perintah click MULAI untuk mengosongkan semua objek Textbox dan kursor di fokus pada objek TxtPOSISI. Setelah Anda mengetik perintah di atas untuk menuju ke form, dengan mengklik ikon **close** (**x**) atau [**Ctrl**] + [**W**].

4. Membuat **Event Click CmdSelesai** (event ini akan dieksekusi apabila pemakai mengklik Command Button CmdSelesai). Untuk membuat event ini, klik dua kali objek Command Button CmdSelesai, kemudian ketikkan perintah berikut ini.

```
Thisform.Release
```

   Arti perintah di atas adalah untuk menutup program aplikasi yang dibuat. Setelah Anda mengetik perintah di atas untuk menuju ke form, dengan mengklik ikon **close** (**x**) atau [**Ctrl**] + [**W**].

5. Atur properti **InputMask** menjadi **999999999999** (digit angka 9 artinya untuk data numerik) untuk TxtJML.

8.2 Menyimpan Program Visual FoxPro 9.0

Sebelum Anda menjalankan program sebaiknya program tersebut disimpan dahulu, sehingga jika terjadi hang atau freeze, program tersebut masih ada (tidak hilang). Untuk menyimpan program lakukan langkah-langkah berikut ini:

1. Pilih **File** > **Save** atau **File** > **Save As…**, Save As untuk menyimpan dengan nama file lain.
2. Ketik nama file **Latih8** di **Save Form As** dan jangan lupa arahkan Save in ke folder **C:\Documents and Settings\Yuniar Supardi\My Documents\Visual FoxPro Projects.**
3. Klik **Save**.

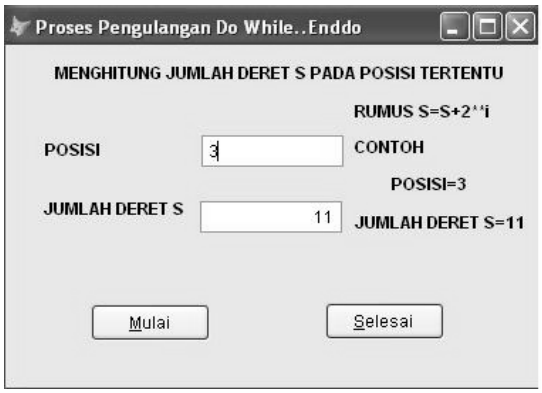
8.3 Menjalankan Program Visual FoxPro 9.0

Setelah Anda menyimpan file atau program, siap untuk menjalankan. Untuk menjalankan program Visual Foxpro 9.0 dapat dilakukan beberapa cara, antara lain:

1. Klik ikon **Run.**

   Atau Anda dapat menjalankan dengan mengklik **tombol Run** di **Project Manager.**

2. Setelah jalan, masukkan data seperti gambar berikut.



Gambar 8.2 File Latih8 dalam keadaan Run